no. 159
1981年 2/15
アミューズメント通信
ゲームマシン
GAME MACHINE
Semi-monthly Publication
AMUSEMENT PRESS INC.
9-16, kamiyamacho, kitaku, OSAKA 530
FEBRUARY 15, 1981　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852 年間購読料(送料共)7,200円

アーケード分野で TVゲーム定着

全国オペレーター 5年間の動向変化

調査対象５年間のベスト１

調査対象	アーケードゲーム機	メダルゲーム機	小型乗物機
1976年	Ｆ－１（ナムコ）	ＥＶＲレース（任天堂）	観光バス（加藤鉄金）他
1977年	Ｆ－１（ナムコ）	ＥＶＲレース（任天堂）	ミニＳＬ
1978年	スペース・インベーダー（タイトー）	ＥＶＲレース（任天堂）	ファイアーカー（キクチ）
1979年	スペース インベーダー（タイトー）	ピカデリー・サーカス（レジャック）	デュエット（ホープ）
1980年	パックマン（ナムコ）	ピカデリー サーカス（レジャック）	デュエット（ホープ）他

本紙定例調査により最も回答数の多かった機種を掲げたのが上の表であるが、①スロットマシン、バッテリーカーについてはグループ名のためこの表では省略、②「他」とあるのは同数のものがあるという意味。詳しくはそれぞれ調査結果の記事を参照のこと。

本紙が毎年実施しているオペレーターが選ぶ前年一年間のベスト３機種アンケート調査は、今回で五回目になるが、この五年間の変化を見た場合アーケードゲーム機分野ではTVゲーム機が完全に定着し、今やベースになるまでになったことが裏付けられる。

アーケード、メダル、乗物機の三区分でのそれぞれの調査対象の年のベスト１を抜き出したのが右の表であるが、この五年間の間にTVゲーム機は着実に市場に進出し、すっかり根をおろしたと言える。これは従来アーケード分野ではフリッパー、ガン・ドライブゲームが主流であったことを考えると、大きな変化である。

TVゲーム機は一九七二年米国アタリ社の「ポン」以来開始され、以後「ブレイクアウト」でTVゲーム独自の市場を確立、日本ではテーブル型市場を生む契機となった。その上で生まれたタイトー「スペース・インベーダー」はブームを呼び起し、飛躍的に市場を広げ、以後各種TVゲームの開発、ヒットが続いているが、電子技術上コピーが比較的容易なことで、一抹の不安がある。

発達著しい電子技術

アーケードゲーム機では七六、七七年とナムコ「F1」が首位に立ち、エレメカ機の完成された時代を象徴していた。まさにガン・ドライブ、フリッパー中心の従来のパターンが守られていたわけである。

しかしTV機でもすでにこの時点でタイトー「スピードレース」が着々と進展を続け、また七六年以来アタリ社「ブレイクアウト」が次第に人気を得てきており、七七年にはテーブル型ブロックゲームがすでに登場、翌七八年のブロックブームへと続いている。ブレイクアウトはガンでもドライブでもないTV独自のゲームであり、その出現はまさに画期的だったわけだ。

七八年六月発表のタイトー「スペース・インベーダー」は周知のとおり歴史的ブームを起し、市場拡大に強力な力を発揮し、今なお世界中にTVゲームブームを起させている原動力ともなった。そして宇宙もののTVゲームが「ギャラクシアン」をはじめ次々と登場し人気を得たが、日本では宇宙ものにとどまらない開発が望まれているのが現状と言える。

この五年間の間に電子技術は著しく進歩し、今後も飛躍的発達が予測されているが、フリッパーその他従来エレメカ段階だったものまで電子化は進んできている。この点でも後戻りできない状況となっている。

メダルゲーム機では七四、七五年をピークとしたブームを受けて安定しているが、競馬もののマスゲーム、マネープッシャー、スロットマシンというパターンが標準化されてきた。その限りでマスゲームではセガ社「ハーネスレース」に続き、ここ数年来任天堂「EVRレース」が首位の座を守っており、そろそろ同機をしのぐ機種開発が望まれるところである。

「ピカデリー・サーカス」はすでに五年間活躍していることになるが、子ども用メダルゲーム機という矛盾した性格でスタートしたため、市場での混乱を生んだが、今なおこのタイプの機械は一部矛盾点を含んだまま根強い人気に支えられている。

小型乗物機では七六年以来信水「チピロコ」にはじまるミニSLが安定して伸び続け、朝日エンジニアリング、ホープ製などで定着。その他この五年間、バッテリーカーは人気を保ち、メロディつきなどのイノベーションを生んだ。

10面以下TATE詳報

市場拡大にともなう多様化

1981年版
（調査対象は1980年）

年間の人気機種 ベストスリー 本紙調査

「パックマン」人気独走

TVでは宇宙もの以外にもヒット作

恒例の本紙独自のアンケート調査の結果、過去一年間を通じて人気の高い機種は、アーケードゲームでは「パックマン」がなお大ヒット中であり、総じてTVゲーム機が完全に定着したことを示し、メダルゲームでは各種マスメダルゲーム機が依然模索中、乗物機ではメロディつきが定着しさらに多様化が進んでいることが判明した。

正当なAM追求

ここに掲げてある集計表は全国のオペレーターが過去一年間を通じて最もよく稼ぎ、人気を得たものをそれぞれ一位から三位まで回答していただいた「回答数」を合計したものである。

恒例のアンケート調査とは言え、年末年始のあわただしい中を、昨年を大幅に上回る大勢の方々からご協力を賜り集計まで進められたことに、ここで改めて感謝いたします。

さて、AMマシンのどの機種やどのゲームが良いものであるかということは、その考え方によってずいぶんと違ってくるものと言えよう。それでも売り上げや内容の良し悪しが主な基準となることに、多くの人は異論を唱えないだろう。しかしそれらを基準においてさえ、機種の新しさ、ロケーションの状況、設置場所、設置の方向、料金設定を含む運営方法、客層の変化など、さまざまな条件との兼ね合いにより、同じ機種であっても大いに変わってくるものなのである。

ましてとくにTVゲーム機について言えることであるが、人気の移り変わりはますます早くなり、オペレーションの状況は常に流動的に変化していることから、一年間という幅では明確に把握することが大変困難かと思われる。

従ってこの調査結果はいちがいに絶対だという価値判断はできないし、またするべきものでもない。必要なのはあくまでも、健全なロケーション運営によって客に対して正当な娯楽をどう与えているか、ということを問うことであり、本調査はそのための資料と考えるのが妥当であろう。つまり単に人気機種は何かとか売上げの良い機械は何かということに終始するのではなくて、人間とAMマシンとの関係においてとらえ、どういうことが将来にわたって望まれているかを考え、それを明らかにすることが最も重要なことなのだと思われる。

●アーケードゲーム機

TVゲーム機主流

㈱ナムコの「パックマン」は総合すると百二十五回答で全体の87%がベストスリーに選び、大ヒットとなっている。

この調査ではテーブル型とアップライト型その他の区別を設けずに、商品名で示されるゲーム種類として集計したわけであるが、ブレイクアウトと二年続きのインベーダーブームによってテーブル型は異常なまでに広がり続け、TVゲームでは大部分を占めていると見られる。

"ポスト・インベーダー"と言われた㈱ナムコ「ギャラクシアン」は、昨年は全体の48%、今年は八十七回答で全体の61%がベストスリーに掲げているが、これは本調査の実施時期の都合で「ギャラクシアン」の人気を二分する結果となったもので、全体の流れから見れば"ポスト・インベーダー"にふさわしい成績を残している。

日本物産㈱の「クレージー・クライマー」は八方向レバー二本という珍しい操作方法で昨年十月発表になったものだが、六十三回答(全体の44%)もあり今年の動きが注目されている。

今回の特徴として言えることは、「スペース・インベーダー」(㈱タイトー)以来TVゲームは「ギャラクシアン」(㈱ナムコ)、「ムーンクレスタ」(日本物産㈱)、「スペース・ファイアバード」(任天堂)と宇宙をテーマとしたものが主流となってきたが、ここへ来てコミカルなゲーム内容の「パックマン」、「クレージー・クライマー」、「スペースパニック」(ユニバーサル㈱)、「サスケvsコマンダー」(㈱新日本企画)や、レーダーを備えたドライブ要素のある「ラリーX」(㈱ナムコ)などのように宇宙もの以外のTVゲームに人気が集まってきていることがわかる。しかしながら「スペース・インベーダー」が今なおその名を連ねているように、宇宙テーマのTVゲームはやはり根強い支持を得続けている。

根強い人気と言えば、セガ社「モナコGP」と㈱タイトー「スーパースピードレース」は依然として高い支持を受けており、ドライブゲームは総じて堅調と言えよう。

アーケードゲーム機の分野については、そのほとんどと言っていいほどのものがTVゲーム機であり、もはやTVゲームは完全に定着してしまっている。それだけに電子回路の技術はますます高度化していく状況であり、今後のTVゲームの広がりについては無限の期待ができると言えよう。その場合に気がかりなのはやはりコピー問題であり技術の高度化とあわせてコピー防止への努力も必要となると言える。

そういうなかで地道な支持を得ているのはフリッパー、クレーン類など。とくに東洋娯楽機㈱の「モグラ退治」は、ゲーム場のイメージを盛り上げるものの一つとして定着しいまだに安定した人気を集めているようだ。注目されるのはスポーツ性豊かな大型ゲーム機である㈱ナムコ「ピッチイン」と㈱タイトー「ストライクゾーン」であり、これによってゲーム場のレイアウトは変わりつつあるようだ。

■アーケードゲーム機

機種名（メーカー名）		首都圏			京阪神			その他			全国		
		1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位
パックマン	（ナムコ）	24	14	6	17	12	5	21	21	6	62	46	17
ギャラクシアン	（〃）	12	11	6	12	7	4	20	6	8	44	25	18
ラリーX	（〃）	1	1	1		4			1	2	1	6	3
ピッチイン	（〃）		1	3			1			1		1	5
シュータウェイ	（〃）								2			2	
サブマリン	（〃）			1									1
クレイチャンプ	（〃）		1									1	
クレイジークライマー	（日物）	6	5	12	1	7	10	7	7	8	14	19	30
ムーンクレスタ	（〃）	2	11	2			8	1	13	5	3	24	15
ムーンエイリアン	（〃）							1			1		
モナコGP	（セガ）	4	1	6	5	3	1	2		4	11	4	11
クレーン類	（〃）	1	1	1			1	2			3	1	2
ミサイルコマンド	（〃）		2							1		2	1
トランキライザーガン	（〃）			2									2
ディープスキャン	（〃）			1			1						2
N-サブ	（〃）									2			2
スペースタクティクス	（〃）				1						1		
平安京エイリアン	（電気音響）	1	2			2				4	1	4	4
サスケVSコマンダー	（新日本企画）			1						4			5
スーパースピードレース	（タイトー）			2					2			2	2
スペースインベーダー	（〃）			1					1	2		1	3
ストライクゾーン	（〃）	1						1			2		
ポラリス	（〃）		1									1	
アステロイド	（〃）			1									1
クレージーバルーン	（〃）			1									1
フェニックス	（〃）									1			1
スペースパニック	（ユニバーサル）			1			2						3
モグラ退治	（東娯）						2						2
ケロケロパックン	（こまや）									1			1
ジ・エンド	（レジャック）								1			1	
ニューヨーク・ニューヨーク	（シグマ）		1									1	
大列車襲撃	（関西精機）			1									1
レーダースコープ	（任天堂）			1		1						1	1
スペースファイアバード	（〃）		1						1			2	
アストロファイター	（データ）			1									1
マンハッタン	（〃）						1						1
フリッパー	（　）	1								1	1		1
その他				2						5			7
計			53			36			55			144	

●メダルゲーム機

新製品開発に期待

メダルゲーム場は前号既報のとおり二千百八十軒とここ一年間で〇・九%増加しているが、ここ数年間では最も低い伸び率となっている。メダルゲームは依然として伸び悩んではいるものの、任天堂「EVRレース」、セガ社「ハーネスレース」、「ファローⅡ」、クロムプトン社「ペニーフォール」ユニバーサル「ビッグ&スモール」、「ケンタッキー・ダービー」などがなお活躍中であり、TVゲームブームに押され気味とは言え堅調に推移してきている。しかしこのことは、多人数用メダルゲーム機は依然として目新しいものが現われていないということを示しており、多人数用メダルゲーム機の新製品の開発が望まれているところである。

一人用メダルゲーム機については、やはりバリー社スロットマシンが安定した人気を得ている。またレジャック㈱の「ピカデリー・サーカス」や「国盗り合戦」などは高い支持を受けているようであるが、依然として子ども用メダルゲーム機という疑問点は残している。アイレム㈱の「リーチ麻雀」は、同社がオリジナル製品として改めて力を入れ出したことにより人気を回復してきたと見られている。

注目されるのはTVスロットマシンであり、とくに㈱シグマが意欲的に開発を進めている一連のTVスロットのシリーズは、「TVポーカー」を筆頭に人気を集めてきている。電子技術がますます高度化していくなかにおいて、今後の開発とそれにともなう人気がどうなるか、大いに期待されているところである。それによってメダルゲームの元来の性格である豊かなゲーム性を追求し、遊びの内容をふくらませていくことが望まれる。さらにギャンブル性に走らず健全な方向に向かっていくことが、そこで最も重要なことになってこよう。

●小型乗物機

総合的な展開へ

小型乗物機については今回、例年に倍する四十一社の回答を得て充実したが、前回に引き続きレール走行式乗物機は根強く、㈱ホープ「義経号」、信水貿易㈱「チビロコ」、朝日エンジニアリング㈱「SL32」などは高い人気を集めている。また倒産したが、キクチハンドメイズ工業㈱「ジャンボSL」もなお人気を得ている。

バッテリーカーは一昨年以来、SLものと同様に高い人気を得ており、今や定着したと言える。㈱ホープ「デュエット」、「ロンドンバス」、そのほかミゼッティ工業㈱のバッテリーカーも支持されている。

一昨年以来進出がめざましかった童謡などのメロディつきは総じて高い人気を得ており、小型乗物機の分野の主流になったとも言える。加藤鈑金工業「ドレミファトレイン」、㈱ホープ「アップルパンダ」などは安定した人気を集めている。

またその時期に人気のあるキャラクターものは、そのキャラクター同様に強い人気を集めるものである。前回調査では日本娯楽機㈱の「銀河鉄道999」が挙げられていたが、今回は姿を消し、かわって現在人気のあるドラえもんをテーマとした㈱ナムコの「ドラえもん」、「ドラえもん・タイムマシン」が高い支持を受けている。それとともに宝化学の「火星ちゃん」などを含めたロボットものも安定した人気を集めている。

一般に定置型は小型から中型化への傾向をここ数年強めてきていたが、今回の調査でもわかるようにその傾向はなお続いている。またメロディつき、ゲーム性を加味したものなど、総合的なものに進みつつあるようだ。

調査方法

このアンケート調査の対象は全国のアミューズメントマシンのオペレーターですが、まず本紙編集部のオペレーター名簿よりランダムに抽出し、二百七十六軒のゲーム場ないしオペレーター本社に昨年末から回答を依頼した結果、今回の有効回答数百四十四件（昨年は六十五件）となりましたので、集計、分析へと進めました。集計表内の数字は回答数で、大きな数字ほど人気が高いということになります。

なお比較的人口密度の濃淡による人気の差を考え、大まかな地域区分を①首都圏（有効回答五十三）、②京阪神（有効回答三十六）、③その他ならびに上記にまたがるもの（有効回答五十五）といたしました。また機種名で大まかに見て類似するものは一括して計算し、メーカー名も主なものを示し「他」などといたしました。

お忙しいところご回答をお寄せ下さいました多くの方々に心よりお礼申し上げます。

■メダルゲーム機

機種名（メーカー名）		首都圏			京阪神			その他			全国		
		1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位
スロットマシン	（バリー）	4	5	4	5	2		5	1	1	14	8	5
ペニーフォール類	（クロムプトン）	1	5	3			4		2		1	7	7
ピカデリーサーカス	（レジャック）	3	2			2		2	4	1	5	8	1
国盗り合戦	（〃）				1			3	1	2	4	1	2
じゃんけんゲーム	（〃）			1				1	1		1	1	1
ワールド・ウォー	（〃）			1					1			1	1
ル・マン	（〃）					1				1		1	1
ピカデリークィーン	（〃）							1			1		
EVRレース	（任天堂）	4		1		4		1			5	4	1
EVRベースボール	（〃）				1				2		1	2	
ハーネスレース	（セガ）	1	1	1	1		2	2			4	1	3
ファロー(Ⅱ)	（〃）		1					1		1	1	1	1
ブラックジャック	（〃）	1	1						1		1	2	
プントバンコ	（〃）									1			1
TVポーカー	（シグマ）	3	1		1				1	1	4	2	1
TVスロット	（〃）	1		1			1				1		2
ザ・ダービー(Ⅱ)	（〃）	2									2		
リーチ麻雀	（アイレム）				4						4		
ビッグ&スモール	（ユニバーサル）			2						1			3
ケンタッキーダービー	（〃）								2	1		2	1
キングオブキングス	（〃）		1						1			2	
スーパースター	（〃）		1									1	
スーパーマシン	（〃）		1									1	
ウィナーズサークル	（コロナ）					1		1			1	1	
グレートオーシャン	（ジョイパックレジャー）	1									1		
パチポット100	（アポロ）						1						1
その他		1	3	8		3	5	1	1	8	2	7	21
計			22			13			18			53	

■小型乗物機

機種名（メーカー名）		首都圏			京阪神			その他			全国		
		1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位	1位	2位	3位
デュエット	（ホープ）	1	3		3				1	1	4	4	1
義経号	（〃）		2	1		3		1	1	1	1	6	2
ロンドンバス	（〃）	3		2				1	1		4	1	2
回転ボート	（〃）					1		1	1		1	2	
レッドアロー号	（〃）	1							1		1	1	
ラウンド消防車	（〃）	1						1			2		
アップルパンダ	（〃）			1									1
ラウンドパトカー	（〃）							1			1		
スカイドルフィン	（〃）								1			1	
サンモリッツ	（〃）							1			1		
スペースジャンボ	（東洋娯楽）	1	1	1		2	1	1		2	2	3	4
スペースモンスター	（〃）	1									1		
ヘリコプター	（〃）									1			1
ドラえもん	（ナムコ）	1		4	1	1	1				2	1	5
ドラえもんタイムマシン	（〃）		1									1	
スペースシャトル	（〃）						1						1
カンカンポッポ	（加藤鈑金）		3			1		1			1	4	
ドレミファトレイン	（〃）				1				1		1	1	
観光バス	（〃）						1		1			1	1
ミニ・メリー	（〃）			1									1
チビロコ	（信水貿易）	3						1	1		4	1	
ミニSL	（朝日エ）		1			1	1		1			3	1
ダブルSL	（〃）	2									2		
カーフェリー	（〃）						1			1			2
SLトレーラー	（〃）			1									1
コントロールカー	（〃）				1						1		
タグボート	（〃）									1			1
ファイヤーカー	（キクチ）		1	1			1					1	2
ジャンボSL	（〃）		1				1	1			1	1	1
サークルホース	（〃）						1			1			2
チビッコ運送	（〃）								1	1		1	1
ミュージックゴンドラ	（〃）		1									1	
ミニSL	（〃）					1						1	
パトカー	（〃）									1			1
火星ちゃん	（宝化学）				1						1		
バッテリーカー	（ミゼッティ他）	1		1	2			4	3	1	7	3	2
その他			1	2	1		1	2	2	5	3	3	8
計			15			10			16			41	

ATE、IMAへ

本紙主催の視察団はじめ、日本の業者が多数訪問

第37回ATE会場前にて本紙主催ATE視察団の一行

第37回ATEに本紙主催の特別視察団（総勢二十六名）が訪問し、所定の成果を収めた。日本からのまとまったATE視察団としては、二年ぶり（五十四年も本紙主催で実施）。そのほか関係業者は昨年よりは数多く、それぞれATE会場を訪れた。寒い時期に開かれる展示会だけに、例年日本からは三、四十人程度の参加にとどまっているが、今年はヨーロッパ市場の活発さが影響してか全部で六、七十人程度まで増加したもようである（本紙主催ATE視察団の全日程と報告記事は次号にて掲載、ATEレポートは次号へ連載する。また西独フランクフルトで開催された「IMA」レポートも追って掲載する）。

欧州のゲーム場 一ゲーム百円に

なお今回、ロンドン、パリ、アムステルダム、フランクフルトの四都市（四ヵ所）のゲーム場を見てきた範囲で特記すべきことは、昨年まで一ゲーム五十円程度（各国通貨制度と外国為替相場で若干の幅がある）だったのが、今年はどこも百円程度値上げしていることである。これはアーケードゲーム機全般に言えることで、TVゲームブームを機会に、フリッパー、TVゲーム機など新機種からすべて一ゲーム百円程度の料金に切替えられ、使用硬貨は五十円程度のものを二枚入れるようにしたものが多い。

ジュークボックスによる ベストヒット10 （セガ社提供）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	恋人よ	UMI	五輪真弓
2	ひとり上手	アードバーグ	中島みゆき
3	ブランデーグラス	テイチク	石原裕次郎
4	セクシーナイト	キング	三原順子
5	愛はかげろう	ユニオン	雅夢
6	Mr.ブルー	ディスコメイト	八神純子
7	風は秋色	CBSソニー	松田聖子
8	若さのカタルシス	CBSソニー	郷ひろみ
9	ダンシングシスター	エピック	ノーランズ
10	一恵	CBSソニー	山口百恵

全日本地区：1月3日～1月16日の2週間

新ゲームで許諾

新日本企画がタイトーアメリカに

㈱新日本企画（本社＝大阪市北区西天満六の一の二、千代田ビル別館、☎三六五－六六二一、川崎英吉社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「サターン・オブ・サターン」に関して米国のタイトー・アメリカ社（本社イリノイ州エルクグローブ・ビレッジ、ミッテル社長）に対して製造許諾したことを明らかにした。

国内では未発表の「サターン・オブ・サターン」は、ATEの際に近くのホテルで関係者に披露された新ゲーム機。日本では三月下旬発売予定となっており、海外への製造許諾が先行したことになる。なおタイトー・アメリカでは同機名を「ザーゾン」に変更する予定で、南北両アメリカ大陸の市場について許諾されているとのこと。

「連絡協」設置へ

AMショーなどめざし新三協会の

旧JAAの清算のための理事会で

全日本遊園協会（JAA）は昨年末に解散したが、一月二十六日に東京のホテル国際観光にて理事会を開催、同協会解散にともなう清算処理状況などにつき審議した。

これはあくまでも同協会解散にともなうもので、①新協会の設立準備に要した会議費などの経費はすべてJAA部会費として計上されることを含め、十二月末で締めくくられるJAA最終決算案が承認されたほか、②AMショー実施をめざし、新三協会から三名ずつ選出される委員により「連絡協議会」を設けることが申し合わされ、二月中にも委員は決まるもよう。

一方の新三協会は、それぞれに新協会員募集手続きを進めているが、いずれも旧JAA会員が一月末までに加入申し込みした場合入会金不要としている。なお今後は二月から三月にかけて設立または臨時総会が開かれる予定（一月二十日現在JAMMA正会員七十一社、賛助会員十一社。二月二日現在JAPEA会員三十八社、二月四日現在NAO正会員六十七社、準会員八社）。

賑かに新年会

大レ協が例会を兼ねて一月19日

上の写真は大レ協新年会のようす

大阪レジャー機器協（事務局＝大阪市天王寺区玉造本町五の四、大和ハイツ、☎七六二－六七八七、峯久理事長、組合員数二十五社）では一月十九日、大阪・南の敦煌にて例会とともに新年会を開き、組合員二十名と関係者十九名が参加して盛り上った。

例会では大阪府警からの伝達事項のほか、同組合事務局が局員交替により活動時間を二時間延長し正午から午後六時までになったことなどの報告があり、出席したメーカーから今後の新製品動向について話があった。

新工場へ移転

拡充図るユニバーサル

上の写真はユニバーサルの新工場

㈱ユニバーサル（本社栃木県小山市、岡田和生社長）では、同社におけるゲーム機製造能力アップを図るためかねてより小山第三工業団地に新工場を建設、拡張してきたが、一月から新工場を全面稼動、能力を従来の三倍に引き上げるとともに、本社を新工場に移転した。

新工場の敷地面積は約九千五百平方㍍で、生産能力はTVゲーム機月間一万台、スロットマシン同三千台となった。うちスロットマシンは風営機を中心とするもので、TVゲーム機と同規模の専用工場にしている。

なお同社では米国に現地法人、ユニバーサルUSA社（本社カリフォルニア州サンタクララ、ポール・ジェイコブ社長）を設置しているが、販売だけでなく製造部門も担当させるため今春にも現地工場を建設、TVゲーム機の生産を始めることになっている。これにより同社では内外で生産、販売体制を一段と拡充していくことにしている。

㈱ユニバーサル＝栃木県小山市荒井五六一（小山第三工業団地内）、☎（〇二八五）二五－五五二二。

関企が倒産

㈱関西企業（本社大阪府豊中市、登記面＝羽曳野市、安達護社長、登記上＝松元哲士代表）が一月十九日、大阪地裁に和議開始を申し立て、事実上倒産した。

同社は昭和四十八年六月に設立されたゲーム機メーカーで、「ロータリー」シリーズの電光点滅式一人用メダルゲーム機など数多く製造、販売してきている。昨年は社長を交替し、松元氏は日本社で関企レジャーサービスを経営するなどしていたが、今回の結果になった。民間の調査機関によると負債は約十億円。

身障児に福音

外電が伝える英国でのインベーダー

英国でインベーダーゲーム機が身障児の治療に役立っているとの外電が一月十六、十七日にかけて朝日新聞、サンケイ新聞に掲載され、日本のAM業界に衝撃を与えている。この外電はロンドン十四日発の時事通信によるもので、すっかり〝世論〟に打ちのめされた日本のインベーダーゲーム機が海外では逆に人助けになって誉められるという話。その記事の要旨は次のとおりである。

――インベーダーゲームは英国でも爆発的に流行、少年非行など好ましくない影響も出始めているが、ある身体不自由児訓練学校でインベーダーゲームが身体不自由児の治療に大きな効果を発揮することに着目、正規のカリキュラムに同ゲームを組み入れることを決め話題となっている。

この学校はノッチンガムシャー州のポートランド身体不自由児訓練学校で、同校のティム・フリーマン君（十六歳）が構内休憩所に置かれたインベーダーゲームに打ち込むうちに、心身の諸能力が見違えるほど高まったのがきっかけとなった。

ティム君は集中力が弱く、四ヵ月前はキャッチボールもできなかったがインベーダーゲームで筋肉の調整能力、集中力が飛躍的に伸び、読解能力が四年も成長したという。

事務所開設

日本レジャー興発㈱・東京支社＝東京都渋谷区渋谷一の五の六、須永ビル、☎四九八－一一二五。

事務所移転

東京パブコ㈱＝東京都渋谷区渋谷一の五の六、須永ビル、☎四九八－一一二五、滝沢保博社長。

㈱新日本企画・東京支店＝東京都台東区浅草橋五の四の四、ジュエル秋葉原、☎八六六－六一七五。

㈲オチアイ商会＝所沢市所沢二六二の二、☎（〇四二九）九八－二七二七、落合正行社長。

メヒコレジャー＝長野市稲里町中氷鉋八八八の十八、☎（〇二六二）二八－九四三〇、岩渕邦博社長。

㈱ローラートロン大阪＝大阪市東淀川区東中島一の十二の三十三、☎三二五－三八四三、森真一社長。

四国メカニック㈱＝松山市土居田町二十九の一、☎（〇八九九）二一－七一八八、東原化秀社長。

論潮　環境への対応

昭和三十八年以来という豪雪が今冬、北陸を中心とした日本海側を襲い各地に深刻な影響を与えている。雪が降れば室内ゲーム場はいいとか、スキー場も稼げることができるといった段階を通り越し、身動きがとれないという話さえある。

スキー場では雪が降り過ぎ、リフトすら動かなくなり、はてはスキー場への交通をストップし、下山させたとか。あるいは市内の降雪のため交通事情が悪化し、ゲーム場のオペレーションに支障が出るほどだから利用客もガタ減りだ、と嘆く声も聞かれる。北陸から岐阜にかけて、かなり深刻な状況のようであり、早期回復が望まれるところである。

それにつけても自然界からの攻撃に対して、人間の側からの防御は弱いものだと思う。気温が一度でも下がれば確実にその影響は人間に及ぶというわけだ。せいぜい普段ある気象条件に合せて生活環境を守っている人間としては、いくつかの異常気象に対してわずかな対策しか立てられないとしたら、まだまだ将来にわたって安心できないことになる。ましてそこに営業、経営といったものがからむと余計に大変なことになる。

冷静に考えると、これらはすべて（自然、社会、人間の各）環境変化にどう対応し、対策を立てているかという問題である。が、そういう対応、対策はつねに習慣化されやすく、そのため必要なときには役立たないことすらある。毎年雪が降り積もる地方では、それなりに対策は万全だが、例年それほどひどくないところではどうしても万全でなくなるわけだ。しかし営業、経営の観点からは、対策に一部不備があって大きな損失となったでは、たいていの場合済まない。

いささか話を飛躍させるなら、今後の新三協会についても、それぞれ所定の事業活動を円滑に進めるよう望むが、とくに対外的な対応、対策に力を入れるよう望まれる。内部問題にこだわる必要のなくなった今、万全の対応が望まれるわけだ。

通常総会は12日熱海で

JOU

日本娯楽機械オペレーター㈿（本部東京、内田博理事長、JOU）では二月十二日、熱海にて通常総会を開催する。なおさきほど同組合が決定した「五十五年度優良マシン」の表彰も行なわれる。

新 全国ゲーム場ガイド

第20回 東京・新宿の巻（その1）

上の写真は個性あるゲーム場「カーニバル24」の店内。ドッジェムカー・コーナーの奥は「ミステリーハウス」。左の写真は同店の入口部分のようす。円内は同店の中根達有支配人。

新宿・歌舞伎町のゲーム場と言えば、"乱立"の代名詞のように言われるくらいゲーム場が密集している。インベーダーブーム最盛期のころはこの界隈だけで約六十軒ものゲーム場が軒並み状態となったが、ブーム衰退とともに、約半分ほど減った。しかしそれでも他を圧倒するゲーム場数である。そのため新宿駅東側一帯は三つに分割して掲載することにし、今回はまずコマ劇場を中心とした区域をとりあげた。

さてこの界隈を歩いてみるとゲーム場もさることながら、ポルノショップ、いわゆるビニール本屋の多いことに驚かされる。調べてみるとそのほとんどがこの一年ほどの間にゲーム場から転向した店であり、地元の人たちは眉をひそめているようだ。

「カーニバル24」はジョイパックビル2階にあり、エスカレーターで上ると正面が対人ゲーム五台を設置したルーム、右側のフロアにTVゲーム機約四十台とドッジェムカー十一台設置のコーナー、さらにミステリーハウスという一種のおばけ屋敷も設けている。左側フロアは約九十台のメダルゲーム機および各種ガンゲームのコーナーとなっている。計約二百台の機械を約百八十坪のフロアに設置。同店の中根支配人は「インベーダーブームが去った時にゲーム場のあり方を再検討し、老若男女を問わずに楽しめて、しかも個性のあるゲーム場とすべく努力してきた。今後もさらにゲーム場の新しいスタイルを追求していきたい」と語る。同店ではミステリーハウスとドッジェムカーの設置が大当たりとなり、その集客力がゲーム機に波及し成功しているという。

㈱タイトーのモデル店と言える「ルナ・パーク」の店内。テーブル型TVゲーム機を約70台も設置している。

「ルナ・パーク」は一昨年六月に本格的大型ゲーム場としてオープンし話題となった店で、池袋のロサ会館とともに㈱タイトーのモデル店と言われる。百八十坪のフロアに百四十五台の機械を設置。テーブル型TVゲーム機を中心とする基本的レイアウトはオープン当時と変わっていないが、昨年、奥の壁際にバリー社製スロット「トレジャリー」、レジャック製「ピカデリーカード」、タイトー製「マジッククルーレット」などのメダルゲーム機を約三十台導入。また西側入口付近に「ストライクゾーン」を、北側入口付近にアタリ社製巨大フリッパー「ヘラクレス」を設置。店内照度は奥半分のフロアを少し低くしている。同店の高橋氏によると「暗いほうが照明の反射がなくプレイしやすいと言う客もいるので奥半分を暗くしてい

次ページへ続く

新全国ゲーム場ガイド ⑳ TOKYO 新宿の巻(その1)

るが、なぜか明るいフロアのほうに客が集まる。プレイヤーたちは明るいゲーム場を指向しているようだ」と語る。

東急会館新館に㈱シグマ運営の店が三軒ある。同館一階の「ゲームファンタジア・ミラノ」は昭和四十六年にオープンした本格的メダルゲーム場の始まった店で、常連客を中心に安定した運営を続けている。約五十坪に約四十台のメダルゲーム機を設置。同店ではTVスロットコーナーを設けており、なかでも「TVポーカー」に人気があるとのこと。

同館二階の「マジックランド・ミラノ」は昨年夏にオープンしたTVゲーム場で、奥は卓球場である。

さらに同館三階の「ビンゴイン・ミラノ」は㈱シグマが進める「ビンゴイン」第一号店で、四十三台のバリービンゴを設置し多くの常連客を集めている。同店の滝田氏は「ビンゴファンはますます増える傾向にある」と語る。なお同社では今年十二月に「第一回全日本ビンゴチャンピオン大会」を開催する予定。

「フリッパールーム」ではバリー、ウィリアムズ、ゴットリーブ、アタリ、スターン、プレイマチックなど各社のフリッパーをそろえて計十八台設置。とくに「ゴーガー」に人気が集まっているという。そのほか約三十台のアーケードゲーム機を設置。

なお㈱シグマは東急文化会館五階の「ミラノボウル」にも約三十台のアーケードゲーム機を設置している。

「チボリランド」二店、「オスローゲームセンター」、「ジョイランド東京」はいずれも㈱オスロー商会の運営で、各店ではTVゲームで所定得点を出した人に同社経営のバッティングセンターへの無料招待券を進呈し、ゲーム場とバッティングセンターとをうまく連携している。四店ともTVゲーム機中心の店だが、とくに同社開発による二人用ガンゲーム「スペースハンター」は安定した人気を得ているという。

「プレイナウ・ガッツ」は約五十坪に約七十台の機械を設置。入口にミッドウェー社製の二人用TVガンゲーム「ウルフII」などのアップライト型を並べ、真ん中のフロアに「ネプラー」「スペースパニック」などテーブル型TVゲーム、奥にはフリッパーとバリースロットを設置。同店の宮内氏は「新製品はなるべく目立つ所に置いてアピールしている」と語る。

「カジノ風林」は風林会館三階のビリヤードと卓球場の空きフロア約三十坪に「ピッチイン」、「もぐら退治」、こまや製「ジャンプアップ」、「サスケvsコマンダー」などのアーケードゲーム機を二十六台設置し、ビリヤードと卓球の順番待ちの客を対象としている。

この界隈のゲーム場はほとんどがオールナイト営業を続けている。

データ（順不同）

ゲームファンタジア・ミラノ　新宿区歌舞伎町1-29-1、新宿東急会館新館1階、☎200-0884、☎本社＝㈱シグマ（☎496-5221）
マジックランド・ミラノ　所在地同上2階、☎200-2858、本社＝同上。
ビンゴイン・ミラノ　所在地同上3階、☎208－5821、本社＝同上。
マジックランド・フリッパールーム　歌舞伎町1-29-1、東急文化会館4階、☎208-3919、本社＝同上。
カーニバル24　歌舞伎町1-20-1、新宿ジョイパックビル2階、☎200-9448、本社＝ジョイパックレジャー㈱（☎208-8051）
ルナ・パーク　歌舞伎町1-21-2、地球会館、☎200-8085、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）
プレイナウ・ガッツ　歌舞伎町1-21-1、☎200-1665、本社＝㈱興友（☎200-2722）
チボリランド　歌舞伎町1-22-9、☎209-8064、本社＝㈱オスロー商会（☎200-4107）
チボリランド　歌舞伎町1-22-7、☎209-5517、本社＝同上。
オスローゲームセンター　歌舞伎町2-34、☎208-8130、本社＝同上。
ジョイランド東京　歌舞伎町1-18-11、宝ビル、☎200-4994、本社＝同上。
カジノ風林　歌舞伎町1-24、風林会館3階、☎209-0861、直営＝風林会館（☎209-1411）

新宿・東口は3つに区切って連載する関係上、地図については重複します。またデータはそれぞれについて掲載します。

「ビンゴイン・ミラノ」の店内のようす。多くの常連客で終日賑わっている。

「ゲームファンタジア・ミラノ」にて、TVスロット・コーナーのようす。

上の写真は「プレイナウ・ガッツ」の店内のようす。

「チボリランド」にて。ゾロ目など特殊な得点保持者を掲示。

「マジックランド・フリッパールーム」にて各社のフリッパーがずらり。

★ATE'81★ATE'81★

続けるTV機

日本製ゲーム機

本紙がATEを現地取材するのは今回で五度目になるが、TVゲームがまだブームではなかった五年前と比べると、なんとも騒々しくごちゃごちゃとした展示会になってしまったものだ、という気がする。TVゲームのコピーものは一、二年前から始まり今や手がつけられないくらい氾濫しており、まだ日本で開かれた昨年のAMショーのほうが整然としていると言えるほどである。しかし、冷静に考えれば、いずれの展示会も程度の差こそあれ、TVコピーもののために大混乱を余儀なくされており、ただそれをどの程度表面化しているかという違いがあるにすぎない。昨年本紙は「日本製、許諾品、あるいはコピー⁉」との大見出しで、日本製TVゲーム機が主役になっていることと、それに伴ってコピーものが氾濫していることを報じたが、今年はまさにその傾向に拍車がかかり、コピーも国際的になりその勢力を見せつけたようだった。

「パックマン」、「ラリーX」、「ユニウォーズ」、「フェニックス」などなど、コピーものと思われるものは数多く、ひどいのになるとひとつのゲームで三、四十種のコピーものがあると、会場のあちこちで話題になっているほど。それらのコピーの多くはヨーロッパだけでなく、日本や台湾などから持ち込まれたものが多いとも見受けられる。まったくひどい話であるが、これがヨーロッパ市場の現時点における大きな特徴であり、TVゲームによるコピーの氾濫は広範囲にわたって強力に業界を害していると言わざるを得ない。

膨脹続ける市場

ATEは今回会場をロンドン市内のオリンピア展示場（ナショナルホール）に移したことによって、従来のアレクサンドラパレス（ロンドン市郊外北部）と比べ、一段と交通の便がよくなり、会場面積も広くなったため、一般に従来より整然とした小間配置となったうえで出展社数（百六十九社）も登録入場社数（一万六百七十三名）も記録的数字となった。確かにこの点で今回のATEは大成功となり、ヨーロッパをはじめ世界中の関係業者が集まるという価値ある国際的催しとなった。

しかしその出展内容となると初めて接する人はおよそ次の点で惑ってしまうにちがいない。まず第一にイギリスのAWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）などの風営ギャンブル機の実情がわかりにくいうえ、これらとアーケードゲーム機や乗物機が同一の出展社から出品されることが多いことである。これはメーカー出展よりディストリビューター出展のほうが多いヨーロッパの業界実情を表わしているからだが、その上さらに第二点として同じ製品が言わば〝たらい回し〟のごとく何社ものディストリビューターの手を経ることがあるため、まったく同じ製品がいくつかの出展社ブースにあることが多い。これらの事情のうえに、怪しげなコピー製品が数多く浸透してくるとなると、ATEを説明することはいよいよ困難になってくるというものである。しかしながら、そ

アルカ社の小間にてセガ社ローゼン社長㊧と米国グレムリン社ブラウ社長。ATEではTVゲーム機「アストロ・ブラスター」、「パルサー」を発表。

タイトー（英国）の小間にてタイトー・橋本部長㊧とテーカン長田部長。タイトーはTVアップライトの新キャビネット〝タイタン〟などを披露した。

ロンドンコイン社の小間にて（左から右へ）デコUSA社ブターニ副社長、ロンドンコイン社ウォリス部長、ナムコアメリカ・中島社長、データイースト福田社長。

★ATE'81★ATE'81★

国際的拡充

原動力となる

れでもより一層売上げのよい機械をめざし、大手も中小もディストリビューターが多彩で豊富な各種を（悪く言えば何でもかんでも）出品するというこの光景は、見ようによっては活発とも言えるし、非常識とも言える。

コピーも国際的

すでにTVゲーム機が世界的ブームになっており、ヨーロッパもまたその活発な舞台である以上、ATEでも主役はTVゲーム機となる。そしてこのブームが「スペース・インベーダー」などから始まった以上、当然日本製TV機がオリジナル機からコピー機まで含めて出品物のベースになるわけだが、今回はとくに先に述べた機種が多かったように見受けられた。

新機種では日本のコナミ工業製「スクランブル」やセガ社／グレムリン製「アストロ・ブラスター」など日米製がいくつか初めて披露され話題になった。とくにコナミ製品は本来ならレジャック製として日本で発売される以前にATEで発表となったが、これはもちろん日本でのTVゲーム機市場の混乱（とくにコピー改造の横行）を避け、安定した海外での市場展開をめざす典型と言える。それほどまでに日本（そして台湾など）でのコピーものによる市場の低迷、混乱はひどいと考えて間違いない。

コピー問題は会期内にひとつの事件を起した。フランスのジューテル社が米国ウィリアムズ社「デフェンダー」のコピー機を出品、ウィリアムズ社は当地の裁判所に訴えを起し、ATE主催者であるATE社とその母体のBACTAにも訴えを起し、とうとう問題の機械を会場から撤去させたのである。ウィリアムズ社は同社初のTVゲーム機がコピーされて恐りを隠すことができず、他の有力メーカーに対しコピー撲滅運動開始を呼びかけているが、米国以外の市場に対してどれほどのことができるか注目されている。

TV以外は劣勢

TVゲーム機以外では欧米フリッパーが、TVゲームに押されながらも健闘していたことが挙げられる。その他のアーケードゲームでは関西精機「スターファイブ」などのほか見るものはほとんどない。また小型乗物機は、完全にTVゲームブームの影響を受けて例年より一段とマンネリ化を濃くした。

AWP機を含むギャンブル機はTVブームの影響を受けてかえって開発競争が盛んになった。その現われとして、ネキストゲームの種類が増えたうえ、発声機構が加えられてにぎやかになった。また一方ではギャンブル機分野でもTV機化が一段と進行し、TVスロットが何種類も出現した。こうして技術開発は活発になったが、会場での印象はまるで人の寄りつかないものばかりというのがギャンブル機の現状である。

昨年来いささか複雑でわかりにくい展示会となったATEではあるが、今年は世界的TVゲームブームを背景に膨張しきった感すらあり、今後の市場安定が望まれるところである。

サミットコイン社の小間にて（左から右へ）コナミ工業・上月社長、アイレム・辻本社長、重田課長。アイレムはいくつかの他の小間で同社TVゲーム披露。

コインコントロールズ社の小間にて旭精工・安部社長㊧とコインコントロールズ社ベリス社長。ATE優良出展社に贈られる賞をCC社は今年も手にした。

初出展ニチブツ（UK）社の小間にて日本物産の鳥井社長㊧と清水部長。同社では「クレージー・クライマー」を精力的に展開している。

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

安定ペースの米国
模索続ける欧州製

まずTVゲーム機に関しては、すでに日本で発表されたものやAMOAエキスポ80（昨年十月）で発表されたものを除いた上で、主なものをとりあげることにする。

米国製ではアタリ社、ミッドウェー社、セガ社／グレムリン社がそれぞれATEで最新作を次のとおり発表した。

①アタリ社「ウォーロード」＝四隅にある城壁の間を火の玉が飛び交い、それぞれの城側のパドルではね返すゲーム。一人から四人まで遊べ、一人用の場合あとの三つはコンピューターが相手をする。同社「レッドバロン」＝XY方式「バトルゾーン」につぐもので今度は飛行戦闘ゲーム。操縦桿と機銃ボタンを操作するが、あたかも空中戦をしているように画面内容が動いていく。二機種ともに多様なキャビネットで展開。

②ミッドウェー社「ゴーフ」（Gorf）＝クリアするごとにパターンが変っていく宇宙戦争もの。インベーダーから始まりギャラクシアンを経て全部で六パターン。

③セガ社／グレムリン社「アストロ・ブラスター」＝多彩な攻撃を加えてくるUFOとの闘いをテーマにしたもの。音響、発声効果が素晴しいと評判になった。同社「パルサー」＝宇宙の迷路からの脱出をテーマにした新ゲームで、一部日本ですでに発表ずみのもの。

強い宇宙もの指向

ヨーロッパ製では次の二点が新しいと言えば新しいが、まずたいしたものではない。

⑤イタリアのザッカリア社「クェーサー」＝四パターンの変化を見せる宇宙戦争もの。左右にコントロールする第一パターンの次は、前進と左右回転のリップオフ方式となる。イタリアの某メーカーがオリジナルであるが、何種類もの類似品がある。

⑥英国のゲーム・ワールド社「インベーダー・リベンジ」＝インベーダー機の改造用ゲーム。降りてきたインベーダーが燃料を盗んで戻っていくという内容で、地元イギリスからの新ゲームはこれぐらい。

⑦スペインのプレイマチック社「デストロイヤー」＝六パターンの変化を見せる宇宙戦争もので、最後の場面では宇宙空間に人面が浮かぶ。以上のヨーロッパ製はいずれもその国のゲームソフト会社によるもの。

日本は海外優先に

さて日本製は海外市場優先の傾向がこのところ一段と強くなり、次のとおり海外での発表が先行するケースが出てきた。

⑧新日本企画「サターン・オブ・サターン」＝迎撃ボタンとバリアボタンでUFO群を全滅したうえで土星を征服するもの（ATE会場近くのホテルで披露した）。

⑨コナミ工業の四機種はいずれも近日中に日本でレジャックを通じて発売されるが、テーマで区分すると「スクランブル」＝前方と下に弾を発射しながら、下からくるロケットを攻撃する宇宙戦争、「ハスラー」＝番号のついたボールを落とすビリヤード、「フロッガー」＝流れる川の上の浮遊物に移っていくカエル（音楽つき）、「ウルトラドーム」＝画面下のドームの口を開けてボールを閉じこめていくもの。

⑩サン電子製「ルート16」＝迷路を対抗車との激突を避けて進むもの。このほか輸出用製品としてサンリツ電気「ラットパトロール」、野間貿易「ミッション・レスキュー」、同「スペース・デーモン」などがあるが、いずれも業界ベースのものでなくわかりにくい。

⑪データイースト製の二ゲームはいずれも試作品のまま披露したが、二月には完成品で日本で発売される。「ザ・タワー」＝女性がビルをよじ登っていくもの、「アストロファンタジア」＝3D効果採用の宇宙戦争もの。

カセットに対抗機

なおデコ・カセットシステムは英国では有力ディストリビューターであるロンドンコイン社が強力に展開中であるが、ATE会期中その対抗メーカーがついに名乗りをあげた。その内容ははっきりしないが二社あって、ひとつはセンチュリ・エレクトロニクス社（米国のセンチュリ社と無関係）でゲームソフトをテープで交換するというもの。もうひとつはアーチックUK社（台湾本社の英国支社）。この分野での波乱が予測されるところだ。

コナミ工業製「スクランブル」（アップライト）——ATE会場で配布されたカタログから

バリー（コンチネンタル）社の小間のようす。写真左端からミッドウェー社製「パックマン」（許諾品）、新ゲーム「ゴーフ」。これらは他の小間でも出品。

ルッファー＆デイス社から出品されたTVゲームも豊栄産業、テーカン（取扱い）などここもほぼ全メーカー品。英国ではこういう例が多い。

ロンドンコイン社で出品されたTVゲーム機はセガ社／グレムリン社、任天堂、ナムコ、データイースト、アタリ社、ウィリアムズ社などほぼ全メーカー品。

ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81★ATE'81

TVゲーム

写真上はアタリ社製「レッドバロン」とその画面、下は同社製「ウォーロード」とその画面

ウィリアムズ社に訴えられたフランスのジューテル社の小間のようす。パックマンでもなんでもある。似たものにアーチック社、ルネビエール社などなど。

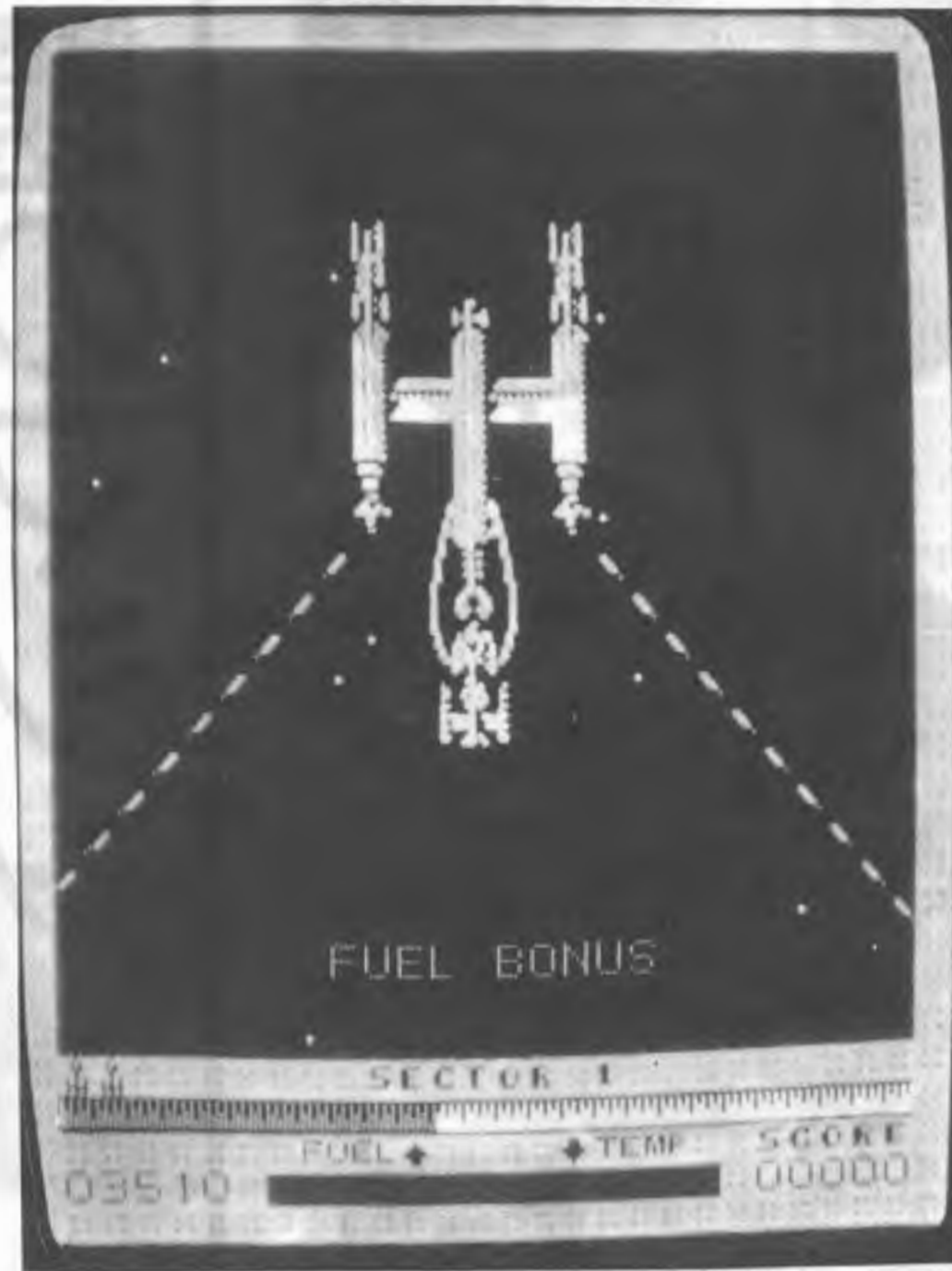
昨年はビデオゲームス社だったが社名変更したゲームワールド社の小間。左端にあるのが「インベーダー・リベンジ」。あとは日本製などの基板ものばかり。

ユニバーサル製品を一手に扱う英国のエレクトロコイン社の小間のようす。「スペース・パニック」などの展示のほか、他社製のいろいろな機械を出品した。

セガ技術陣の総力を結集したニューマシン

高度な性能を誇るニュー・ハード・ウェアと数々の素晴しい機能を秘めた新型のテーブルキャビネットで新登場!!

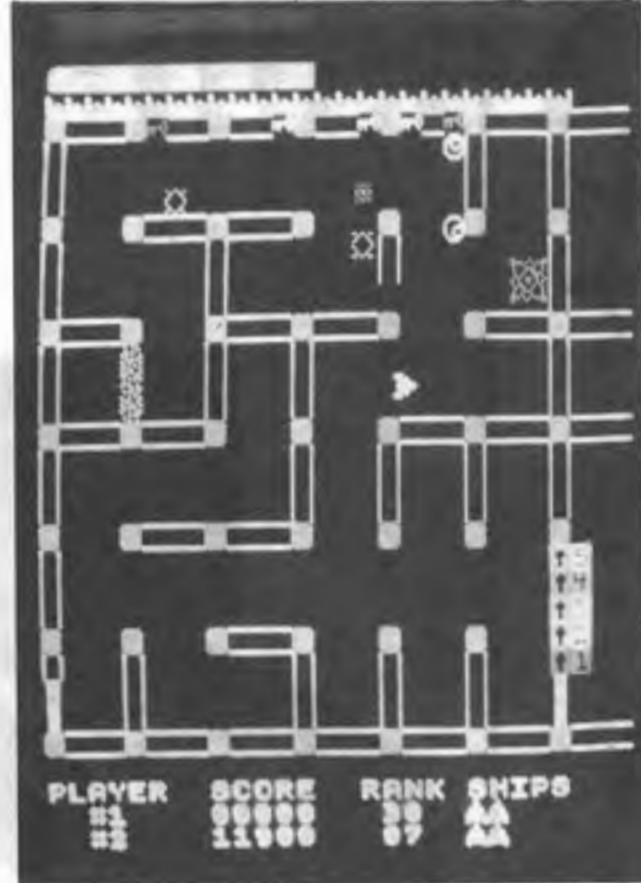
ASTRO BLASTER

セガ・アストロ・ブラスター

次々とマルチ攻撃してくる多彩なＵＦＯ軍団。
ワープして敵を捕え、撃破!!
マザー・シップにドッキングして燃料補給再出撃。
ゲーム・アクションにマッチしたシンセサイザー・ボイス。
抜群の迫力でせまるスーパー・スペース・ＴＶゲーム。

ASTORO KEY HUNTER

PULSAR

セガ・パルサー

宇宙の迷路を脱出する鍵を奪え。
目指す鍵はどこだ!!
パルサーの妨害を突破しろ!!
謎の迷路に展開するスリリングな攻防戦。

セガのテーブル・キャビネットが新しくなりました!!
従来のテーブル機能をさらに充実させ、一段とサービス性にすぐれたキャビネットになりました。ご期待下さい。

BATTLEZONE

バトル・ゾーン

次々と現われる敵戦車やミサイル、ＵＦＯなどをレーダーで捕え追撃、撃破!!
3-D効果抜群のコンバット・ＴＶゲーム。米国アタリ社製

ROULETTE

セガ・ルーレット

ＣＰＵによる全自動ルーレット・ゲーム。わかりやすいかけ方で遊べる新しいメダル・ゲーム機　6人用。

エイリアン・ポーカー

ポーカーのおもしろさをフリッパーに。ウィリアムズ社の最新型トーキング・フリッパー。

スコルピオン

フリッパーに初のタイマー・フィーチャーがついた。ロング・プレイで数々のチャンス。ウィリアムズ社のユニークなワイドフリッパー。

フライト　2000

ワイドなフィールドで、ダイナミックな3ボール・プレイも楽しめる。スターン社初のトーキングワイド・フリッパー

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)

デフエンダー

宇宙よりＵＦＯに乗って攻撃しながら、地上の人間をつかまえにくる敵との壮絶な宇宙戦争。

ゼノン

◎プレイフィールド上部に浮かぶ透明なチューブが人目をひく。これへボールをたたき込むと一挙に得点がはねあがるが、そう容易なことではない。盛りだくさんのフィーチャー、そしてゼノンガールの声が魅力。

“ニュー・レベル方式„
プレイフィールドが一部分立体的になって注目され話題になっている。

CREATIVE LEISURE FOR THE FUTURE '81

PULSAR

宇宙の迷路を脱出する鍵を奪え。

パルサーのテーブルが新しくなりました!!
従来のテーブル機能をさらに充実させ、一段とサービス性にすぐれたキャビネットになります。ご期待下さい。

メダルゲーム

アクション＆プレイ
サウンド効果 抜群

★ドローポーカー

★スーパーコンチ

SST エアー・ホッケー

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社 エスコ貿易

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技術部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

話題のマシン

注目のアタリ社「バトルゾーン」UP

XY戦車ゲーム

タイトー、セガ社から発売

米国アタリ社製TVゲーム機「バトルゾーン」（アップライト）が㈱タイトーから発売済み、㈱セガ・エンタープライゼスから発売予定となっている。

ゲーム内容はXYモニター画面があたかも戦車の中から見た光景になっており、敵戦車などを発見し、うまく攻撃していくというもの。本格的アップライトのキャビネットはその実感を高めるためのデザインとなっている。

操作は左右のレバーと右側レバー先端にある発射ボタン。レバー操作は左を前に右を後に倒すと戦車が右に回り、逆にすると逆に回転する。左右レバーともに前方に倒すと前進し、反対では後退する。

敵は四種類あってスロータンク千点、ミサイルタンク二千点、ファーストタンク三千点、ソーサー五千点。ミサイルは一定得点以上になると登場し、ソーサーはランダムに現われる。なお画面上部にはレーダーがあり、画面外の敵の位置を知ることができる。敵をうまく攻撃するとバラバラに砕け散り、逆に攻撃されると画面にヒビが入りプレイヤー側の戦車は破壊される。一ゲーム二から五台のタンク（切替）。十位までの高得点者の表示つき。

㈱タイトー扱いの定価百二十万円、セガ社では定価百十万円。

バトルゾーンとその画面

麻雀パートII

アイレムから新メダルゲーム機として

アイレム㈱（本社＝大阪市東区安土町二の三十、大阪国際ビル20F、☎二六四－一三九一、辻本憲三社長）からテーブル型TVメダルゲーム機「ペイアウト麻雀・II」が二月下旬発売となる。

これは同社「ペイアウト麻雀」を大幅に改良し新製品化したもので、以前の「PT麻雀」からはかなり異質なものになっている。その主な特徴は次のとおり。

①ディップスイッチでボールスピードを四段階に調節できる、②画面に捨牌表示され、フリテンも導入された、③ゲーム進行に合わせて「ロン」「ツモ」「リーチ」「チヨンボ」の音声が出る、④コンピューターによるテンパイは四十種になった、⑤投入口は硬貨、メダルの2ウェイとなった。

定価六十三万円。

ペイアウト麻雀 II

デフェンダー

ウィリアムズ社から製造許諾 タイトー

㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四－八六一一、コーガン社長）からTVゲーム機「デフェンダー」が発売される。これは米国ウィリアムズ社オリジナルのTVゲームで製造許諾品。

ゲーム内容は、宇宙からUFOに乗って攻撃しながら地上の人間をさらっていく敵を、ロケットが攻撃していくもの。操作面では五種類のレバー、ボタンがあり、オリジナル機と少し配列が変っている。

コントロールレバーでロケットを上下に移動させ、加速ボタンでロケットの進行速度に加速をつけ、方向転換ボタンでロケットの左右進行方向を転換させ、ファイアーボタンでロケットの先端から発射する。こうして宇宙に浮かぶ敵を攻撃していくが、ぶつかったり敵の攻撃にやられないよう、ワープボタンでロケットを緊急脱出させたり、またスマートボタンで画面内の敵を全滅させたりできる（一ゲーム三回）。

敵は六種類あってそれぞれの動きかたをし、地上の人間をさらっていく。さらわれる人間を助けた場合はボーナス得点が加算されるが、誤って味方の人間を撃った場合は減点にならない。得点はランダー百点、ミュータント百五十点、ベイター二百点、ボンバー二百五十点、ポッド千点、スウォーマー百五十点。

画面外の敵のありかについては画面上のレーダーでたえず示されている。一ゲームでロケットの数は三機（切替可）。

同機はウィリアムズ社が同社として始めて手がけたTVゲーム機としても知られており、今回タイトーに製造許諾したもの。

定価七十二万円。

デフェンダーとその画面

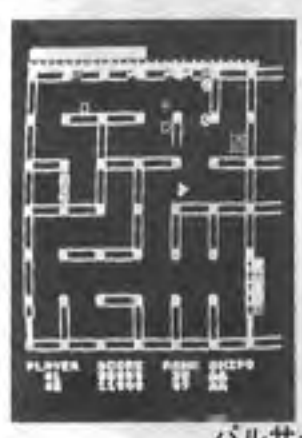
訂正 前号本欄掲載の㈱タイトーの「ミラクルボール」の定価正しくは、百十五万円でした。謹しんで訂正します。

話題のマシン

新ゲーム「パルサー」

セガ社、ニューモデルのテーブルTV機開始

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二－三一七一、ローゼン社長）から新テーブル型TVゲーム機「パルサー」が発売される。

これは宇宙船を四方向レバーでコントロールして、画面に描かれた迷路を進み、宇宙の迷路を脱出するための"キー"を取り、"キー・ホール"に合わせていくというゲーム内容。キーを取りにいく間、迷路の道筋がランダムに変化して宇宙船の進行を妨げるほか、エイリアン、パルサーなどが宇宙船の動きを妨害する。

宇宙船はエイリアンおよびパルサーに衝突しても破壊されないが、エイリアンは時おりミサイル攻撃してくるので、これに対してはミサイルで迎撃する。パルサーは攻撃しないが進路を妨害し、また撃破すると六つのエイリアンに分裂して攻撃してくる。このほか宇宙船は燃料がなくなったり、"バリア"の壁に挟まれると破壊されてしまうなどの変化がある。

なお同社では同機をきっかけにテーブル型TV機本体キャビネットを大幅に改善、より一層利用しやすいものにした。

定価五十八万円。

パルサー

ナムコとタイトーから バリーフリッパー

ホットドギン 他

米国バリー社製フリッパー三機種が㈱バリー・ジャパン（本社東京、ロス・シェアー社長）を通じて、それぞれ次のとおり発売中である。つまり「ホット・ドギン」と「バイキング」は㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、また「スケートボール」は㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から発売中である。これらの機種はいずれも電子回路式の4Pで、主な特徴などは次のとおり。

「ホット・ドギン」はアクロバットスキーをテーマにしたもので、ワイドボディ。三個のフリッパー付。左上部にインライン・ターゲットとソーサー（キックアウトホール）がある。ゲーム中、ロールオーバー、各種ターゲットによりSKI、FUN、HOTDOGGINの文字を点灯していくとともにボーナス得点が上がり、全部点灯することでエキストラ、スペシャルのチャンスとなる。

定価七十八万円。

ホットドギン

次に「バイキング」は文字通りバイキングの活躍をテーマにしたもので全体に赤味の強いデザインとなっている。上部中央と左の二ヵ所にソーサーがあり、左側にインライン・ターゲットがある。

上部AとBのロールオーバーを二回点灯させるとスペシャルのチャンス。左右のターゲットで得点十倍へ。中央のスピナーはボール通過による回転数が十回以上で百点、二十回以上で二百点になる。プレイフィールド中央が広くボールの動きが早い。なお下部左右端のレーンは、ボールをはねかえす構造となっている。定価七十四万円。

バイキング

「スケートボール」はいわゆるスケボーをテーマにしたもので、ボールを弾くと、プレイフィールドをX字型にクロスしていく。三個のフリッパー、右中央にキックアウトホールがある。

上部中央①②③のロールオーバーを点灯させるとボーナス得点が上がるとともにスペシャルのチャンスとなるが、なんと左側のフリッパーボタンでランプ点灯位置を変えることができる。このほかSKATE、ABを点灯させることでエキストラ、スペシャルのチャンス。

同社初の七桁の得点表示。定価七十六万円。

スケートボール

注目のゼノン

2月発売予定

バリー社製フリッパーは昨年来㈱バリー・ジャパンが総輸入元となり、指定のディストリビューター（それぞれの製品について決定される）から発売されるが、以上三機種に続く機種について現在判明しているものは次のとおり。

「フロンティア」＝未決定。

「ゼノン」＝㈱タイトー、㈱ナムコ、㈱エスコ貿易。二月発売予定。

「フラッシュ・ゴードン」＝未決定。

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

パークカジノ正式認可
米国バリー社の懸案いよいよ解決の見通し

バリー社(本社シカゴ、ミューレーン社長)はニュージャージー州アトランチックシチー市に七九年十二月「バリー・パーク」カジノホテルをオープンさせたが、当局の決定で昨年九月カジノ運営認可の認可に待ったがかかり、同社にとって重大問題となっていたが、このほど認可され、解決への見通しとなった。

バリー・パーク・カジノホテルは同社が83%所有しているもので、カジノフロアーは六万平方フィある。七九年十二月二十九日、ニュージャージー・カジノ・コントロール・コミッション(NCCC)により一時的なカジノ運営権を認可されてオープンした。しかしその認可のさい当局は、ウィリアム・オダネル氏(バリー社前社長)が同社から一切手を引くよう条件を示し、同氏は社長の座を降りた。その後も当局は条件の完全実施を求め、当初の一時的な認可の更新にまでブレーキをかけてきたもの。これら一連の当局の考えにはどうも、ウィリアム・オダネル氏の背後関係に問題があるとの判断があると見られている。

今回NCCCがバリー社に対し、カジノ運営権の認可ならびに同地への同社製カジノ用機械類の販売権を正式に認めることになったのは、ウィリアム・オダネル氏が持ち株を手離すなど同社から一切手を引くことが明らかになったため。このことに関して同氏は「残念なことではあるが、これによって私が手掛けた仕事がうまく成功することの方が大事だ」と語り、ミューレーン社長は(一時的でない)正式な認可を得たことを同社の誇りとしたいと語っている。

米国ジュークボックス著作権使用料

大幅値上げ発表
AMOAは強い反対表明

米国でのジュークボックスのオペレーションには定められた音楽著作権使用料(一台年額八ドル)を支払わねばならないが、このほど開かれた米国著作権協会(CRT)の決定により、一挙に大幅値上げが実施されることになり、ジュークボックスを含むAM機のオペレーター全米組織であるAMOAは反対の声を強めている。

CRTが昨年十二月十日に発表したスケジュールによると、八二年一月一日からは年額二十五ドルに、八四年からは五十ドルに引き上げとなり、さらに八七年にはそれまでの五年間の物価指数に応じて引き上げるというもの。現在の八ドルは七八年から実施されているが、八ドルに対してすら反対しているAMOAにとって、これはまさに驚きと言うしかない。

しかも現行の使用料徴収方法についてAMOAはかねてより異論を唱えている。すでに法廷での争いにまで進展しているから話はややこしい。すなわち八ドルの金額を別にしても、オペレーターがジュークボックスのロケーションリストを提出しなければならないとの命令は、あまりにも苛酷だ、という反対意見である。このためAMOAは控訴審まで訴えを進めているが、今のところ旗色は悪いようである。こうしたさなか今回の大幅値上げ発表はまさにあきれるほかないというのがAMOA側の言いぶんだ。

なおCRTの今回の決定は八〇年十二月二十九日より実施されているが、数年以内に多少の手直しはありうるものとされている。

最新刊の単行本「スロットマシン―オンパレード」(発行所ミード社/カリフォルニア)は全224ページ、うち115ページはカラー刷の豪華本。本紙で緊急輸入したものを1冊1万円でお頒けします(少数部数のみ。米国定価約40ドル)

第7回西海岸ゲームショー 盛大に開催
CAロビンソン社

米国西海岸の大手ディストリビューターであるCAロビンソン社(本社ロサンゼルス、ベテルマン社長)主催による恒例の「第七回西海岸ゲームショー」は、昨年十二月五日、同社ショールームにて開かれ千百人もの入場客であふれかえった。

出品されたAM機は四十機種以上。AMOAエキスポ、IAAPAショーで発表されたものを、改めて西海岸で披露するというもの。バリー社、スターン社、アタリ社など大手メーカーのスタッフも多く招かれ、会場は大いににぎわったもよう。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ ジュニアゲーム各種 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

●●●●●●●●●●●●●●● メダルゲーム各種 ●●●●●●●●●●●●●●●

レービン30　ロータリー2000　ポーカー　スーパーファイブ　バイバイゲーム

ウインナーズサークル パートII

★ダービーダービー
★ボーナスライン
★スーパーコンチ

✣メダルゲーム機の設置運営につきましては、全日本遊園協会の「メダルゲーム場運営基準」を厳守して下さい。

限りない可能性と「遊び」の世界をクリエイトする。

株式会社 新日本企画

本　社/ 〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号千代田ビル別館5階☎(06)365-6621(代表)
支　店/ 〒111 東京都台東区浅草橋5-4-4 ジュエル秋葉原 ☎(03) 866-6175
仙台営業所/ 〒980 仙台市上杉6丁目1番12号 鈴木ビル1F ☎(0222) 75-6071~3
福岡営業所/ 〒812 福岡市博多区博多駅東3丁目3-16 川清ビル304号 ☎(092)471-8612~3
青森営業所/ 〒035 青森県むつ市金谷1丁目4-17 ☎(01752)2-7780
東大阪営業所/ 〒578 東大阪市吉田7-2-35 ホワイトシャトー ☎(0729)65-0533

'81 第1号 ボートレース

弊社オリジナルゲームソフトにつきコピーを禁止!!

〔遊び方〕
- ●硬貨の投入枚数はブラウン管に表示されます。
- ●左右レバーにて登録箇所を選び、次にボタンを押してBET(1ヵ所に10枚まで)します。
- ●スタートボタンを押すと、オッズが表示されゲーム開始です。
- ●ボートレースは実際の競艇を思わせる迫力でしかも1レース3周。
- ●登録したとおりの結果になれば所定の枚数がクレジットに入ります。

〔特　徴〕
- ●マイコンをフルに活用し、何千というゲームパターンになっています。
- ●転覆、配当率、JPなどすべて調整可能
- ●ゲーム中各所で楽しいメロディが出ます
- ●1コイン1~2プレイ切替付

※EPROM交換、サブボードならびにメーター取りつけ。
※基板受付からテスト、コンバーションを経て出荷まで4日間は必要です。
※良いゲームを楽しんでいただくためキット販売はいたしません。

業者価格
¥80,000—

(WL) 株式会社 **ワールド・レジャー**
〒660 尼崎市東大物町1丁目2番地
電話(06)488-6789代

ゲームマシン 合本(ガッポン)

特価 12,000円

本紙「ゲームマシン」1年分をそのまま1冊の本にした合本は、生きた業界情報の年別ファイルとして活用できます。
各年版とも限定頒布中!!

ヒット商品をお手元に **株式会社 テーカン**
レジャー・システム・クリエイター

本　社/東京都墨田区吾妻橋2-1-13 〒130 ☎(03)624-3101代
名古屋営業所/名古屋市中村区下笹島町11-2 住友生命名古屋ビル11F
〒450 ☎052-583-0891~2

ドレミファゲーム

セーフ穴に玉が入るとそれぞれの音階が出てきます。15個の玉を次々打ち出して各穴ともすべて入れると景品が出てくるという楽しさいっぱいのアーケードゲーム機です。

友栄製

ルート16

16のコーナーを全般に見渡たす画面と、それぞれのコーナーを表わす画面からなる画期的なラリーゲーム。相手の車やダイナマイトにぶつからないよう進め、ドル、フラッグ、ベルをクリアしていきます。

サン電子製

スーパー・キャット

ビルの窓から次々飛び出す悪童ネズミをスーパーキャットがハンマーパンチでKO! フラストレーション解消ゲームシリーズ最新作

東洋娯楽機製

Our products are manufactured with reliability

TEHKAN INTERNATIONAL CORPORATION
2-1-13 AZUMABASHI, SUMIDA-KU, TOKYO, JAPAN
PHONE: (03) 624-3101 TELEX: J 27174 TEHKAN

We supply to the finest distributors in the world market

新時代のTVゲーム
デコカセットシステム

DECO CASSETTE SYSTEM

このゲームは宇宙船を左右レバーで操作し、地球を破壊するエイリアンからの攻撃をかわし、ミサイル、さらに波動砲で敵を撃滅するゲームです。

ゲームの特長

- 一度に大量のエイリアンを射つ時は、タイミング良く波動砲を使います。
  波動砲ボタンを押すと、波動砲が発射され、さらにボタンを押すと爆発を起し、8個のミサイルが発生します。波動砲の数には制限がなく何度でも発射出来ますが玉込め時間を要します。
- 従来のミサイル(2連発)も同時に使うことができます。
- エイリアンの(図)は地球を襲います。4度、地球に体当りされるか、手持ちの宇宙船を全部破壊されるとゲームオーバーです。

●得　点

50、100、200、400点

全敵機を撃滅すると1パターンを終了します。この時、地球をとりまくバリアー1個につき500点加算されます。

完璧なペイアウト率は、当社が、長年にわたり徹底的に研究しつくしたものです。
- スロット史上初めての8ライン。
- J.P.6,800枚。
- ビンゴゲームの楽しさを加え、さらに22の役がつきます。

マンハッタン

ビルの谷間で展開するユーモラスなジャンピングゲーム!!

ネブラー

きらめく星雲、銀河の世界……!!
美しい星空を背景に繰り広げるファンタスティックな戦い。

テレジャン

ブラウン管に牌をうつし、マージャンの基本ルールに従って実際のマージャンのプレイができます。

■THE TOWER (ザ・タワー)
■ASTRO FANTASIA
(アストロファンタジア)

本システムの本領発揮

豊かさを演出する、電子技術の——

DECO データイースト株式会社

本　　社:〒171 東京都豊島区南池袋3−9−5 電話(03)988-2571(代)
名古屋営業所:〒464 名古屋市千種区春岡通り6の28 電話(052)762-5222
DATAEAST INC SANTACLARA CA95050 U.S.A
株式会社 データイースト福岡 〒812福岡市博多区博多駅前3-3-12博多白水ビル5F ☎(092)474-0120
株式会社 デコ・札幌 〒064札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415(代)
株式会社 エスコ貿易本社・〒108東京都港区三田3−5−16 ☎(03)455-6511(代)

ペイアウト麻雀集大成版
MGP-II、2月に登場!

ペイアウト麻雀ゲーム

伏牌、上りランク、メダルシステムが、ディップスイッチで思いのまま。また、聴牌形が16種から40種に増し、ゲームの奥行きも拡大されました。ペイアウト麻雀パート2、デザインも新たに新発売!

PANTHER

80年、パンサーの移動レバーと発射スイッチでの操作は、リアルな興奮をあたえてくれた。81年、パンサーは新しい魅力を身につけ、再び我々の前に姿を現わす。

- 必中率が表示されるパンサー大破(一発必中)数とランクがパターンごとに表示される。プレイヤーのテクニックが数字で確認される。

AT ONE SHOT
YOUR RANK
MASTER
EXPERT
SHARPSHOOTER 10/15
MARKSMAN
BIGINNER

- 退却パンサー大破はミステリーポイントのチャンス。パターン終了まぎわに現われるキングパンサーと退却する3台のパンサー……。退却パンサーを大破すると高得点が期待できる。だが気をつけろ、キングパンサーが町をねらっている。
- 快速パンサーがひと目でわかる。奴等は砂煙をたてながら走って来る。

アイレム株式会社

●プレイテーブルのお申し込み、お問い合わせ
■本社/大阪市東区安土町2丁目30番地(大阪国際ビル20F) ☎06(264)1391(大代表)
■松原センター/大阪府松原市西大塚1丁目1−5−16 ☎0723(36)1174(代表)

アイレムはこれからもお客さまの要望に応える有力機種を発売してまいりますのでご期待下さい。基板のみの販売もいたします。

「MGP-II」「PA」は当社の開発したオリジナル商品です。特許、実用新案、商品登録出願中。

子供達に楽しい夢を….
あなたには確実な収益を….

イギリスの名門、GAYTON GAMESで長年育くまれた名機

LUCKY EGGS MACHINE

ラッキー　エッグ　マシーン

WILL BRING YOU LUCKY….

- 本体が強化プラスチック製全天候型で表にも設置できます。
- お金を入れるとメン鶏がコ・コ・コ…と鳴いて卵が一ケ出て来ます。
- 卵の中には子供の好きなオモチャが入っています。
- メン鶏は、お金を入れない時でも、時々コ・コ・コ…と鳴いています。
- オモチャの種類は300種以上。どれも子供達の夢にかなうものを選んであります。
- 卵は一度に 1,500 ケ以上収納する事が出来ます。（補充の手間が省けます。）

SIZE　H1350%×W564%×D540%

BONANZA ENTERPRISES, LTD.
ボナンザ　エンタープライゼズ　リミテッド
〒231 横浜市中区新山下町3丁目7番地18 ボナンザ ビル　TEL045(623)5711〜20

ゲーム性を追求したお薦め品

ZOOM 8 2

ズーム エイトII

競馬ゲームを電光点滅式で!!
マイコン内蔵、音響効果も抜群
連勝複式、5倍賭、ネキスト付
▽91－11722（高砂電器製）

TABLE GRANDPRIX

テーブル・グランプリ

勝負の面白さを徹底的に追求

内ワクはモーターで回転
連複、5点張りの5倍賭
ＪＰ 300〜 600倍の内容
ネキストは競馬ゲームで
1〜3点張、10〜2倍戻
▽91－15021

VIVA CONTINENTAL

ビバ・コンチネンタル

2人用ＴＶスロットの決定版!!
配当率調整可能、メダル3000枚収納可能。
▽95－1664

WINNERS CIRCLE PARTII

ウィナーズサークル パート II

カラーＴＶで競争ゲームのダイゴ味を！　4人同時に楽しめ、連勝複式、クレジット機構付。
▽95－2087（コロナ商事製）

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 ベンドジャパン

本　社　〒556 大阪市浪速区恵美須西3-3-36 TEL.06(643)3857（大代表）

東京支店
〒104 東京都中央区新川1－18－7　新川ビル　☎ 03(553)8293(代)
沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山436　☎09889(7)3333

連続SF──94

希望(のぞみ)の島
─宇宙同時革命の結果─

有田佐市

歴史(P)

原因と結果というよりも、起承轉結のうちの起と結だけを拾えば、エプシロンからのメッセージは、カーニバルに参加していた宇宙新世紀人たちには凡そこうとれた。

「宇宙は水から始まり水に還る」

問題は承と結にある。その部分が明らかになり、宇宙新世紀人たちがそれを確り感応した時、カーニバルのヴォルテージがかなりあがってきたようだ。

ひとつ、ひとつの事件を貫く感じ方の流れは、太古から今までそう大きく変ってはいなかった。

──どんなふうにしたら生甲斐があるか。けっきょく人間というものは幸福を求めて生きているものであるのか。しかし幸福というものには二種類ある、とこういうふうに誰しも感じている。私たちが陽気におしゃべりしたり行動したり、食事をしたり、恋愛状態に入ったり、いよいよ結婚しようとしたりするときには、すくなくとも肉体的に幸福感にふくれあがっている。血液の循環はよく、動脈と静脈との血液の流れぐあいも上乗であろう。ところが愛するものに死なれたり、大きな失敗をしたり、人に傷つけられたり逆に人を傷つけてしまったりして、つらい気持になり、自分のまわりが世の中から閉ざされてしまったと感じたときに、もう一度立ちあがろうとする。そのとき私たちはいわゆる、「私しあわせだわ」というような意味でしあわせだというわけにはいかないがやはり淋しいが力強い幸福感にしずかにひたされることがあるであろう。こういうときの幸福の方を精神的な幸福といってもよいと思う。

いつも分類してくらしているわけではないが、私たちはおよそこんなふうに考えている。世間の人は私のことを幸福だと思わぬかもしれないが、私はこの幸福の方がほんとうのもので、この方が安定したものである、とつぶやいたりする──

《奴隷の寓話》
─小島信夫─

絶望という名の希望

野坂昭如にいわせると《幸福》と《幸福のどん底》ということになってしまうのだが、人類いやもっと範囲を拡げて宇宙の歴史も感覚の面からみてゆくと、結果としてどんな状態に陥ろうと希望の星はいつも輝いていたようだ。

たとえ絶望と錯覚して宇宙がそれを感じていたとしても絶望の果にも星は輝いていた、そしてそれは絶望という仮の名を持つ希望であった。

陽の幸福の時代には陰の幸福の時代が続き、陰の幸福の時代には陽の幸福の時代が延延として続いていた。それを不毛な砂漠にたとえることはやはり宇宙にたいする冒瀆になってしまうのではないかと宇宙新世紀人たちは考えていた。

宇宙新世紀人たちの歴史にたいする興味はやはり自分たちに近い時代にまずはじめは集中していた。

エプシロンからのメッセージ「○△×◑△●●●×●●●●!」はカーニバルに参加している宇宙新世紀人たちによって続続と解読感応されていった。

近い時代については、どうであったか、プレ宇宙新世紀から宇宙新世紀へはどんな具合にして移行していったのか、

「ほう」

「これはまさにビッグ・バンではないか」

「そうだ これはビッグ・バンだよ」

「ではプレ宇宙新世紀の宇宙と宇宙新世紀の宇宙とはまるでちがうということになる」

「理論のうえではそういうことになるのだが」

「でもこのビッグ・バンだけは、どうも独特な特別なもののような感じがあるね」

「そうだ」

「ちょっと見ても決り違うよ」

「プレ宇宙新世紀の宇宙では星たちが光り輝いているのに宇宙新世紀の宇宙では星たちは全然光っていないものね」

「うん」

歴史の輪廓

確かにビッグ・バンを通過して宇宙新世紀がはじまったのであった。

──宇宙は誕生後膨張を続けている。以前の地球星からの観測によると、宇宙に見られる銀河はすべて例外なく、地球人たちの銀河から非常な速度で遠ざかっている。しかも、遠い銀河ほどその速度は速くなる。これはこの宇宙がどんどん膨張しているからなのだ。いま、宇宙が膨張しているということは、遠い過去には宇宙は小さかったことになる。ずっとさかのぼって百数十億年前の誕生のときには、宇宙は無限に小さく、密度が無限大(なにしろ宇宙のすべてが集まっていたんだから)だった。それが大爆発したときが、この宇宙の誕生の瞬間だ。それをビッグ・バンという。その最初の瞬間は10^{44}秒ほど。一秒の一兆分の一の、そのまた一兆分の一ぐらいの時間だ。

以前の地球星においては、ビッグ・バンの前はなんにもない。時間も宇宙のはじまりから始まったもので、そこから前は時間もなんにもないとされていた。アインシュタインの一般相対論では「ある時期から先は、時間も空間もなく、あるとき突然、ビッグ・バンがあって宇宙が誕生した」としていた──〈COSMOS 岩波書店〉

以前の地球星の住人たちには分らなかったことだが、宇宙新世紀人たちには分りすぎるほど分っていることだった。つまりビッグ・バン以前の世界の物語についてであるのだが。

ひとつづつ歴史についてその輪廓がはっきりしてくるのにつれて、

「ほう」

「ほう」

と宇宙新世紀人たちはおもわず感嘆の声をあげ続けるのであった。

「ほう」

「ほう」

とカーニバルは感嘆の声でびっしり埋めつくされていった。

宇宙同時革命が成功してプレ宇宙新世紀に入り、これを永続させる意図で現出せしめられた世界が宇宙新世紀であったのだ。